PUBLICACIÓN PARA AVENTUREROS · AÑO XIV · TERCERA ÉPOCA · ABRIL 2014 · NÚM.14

SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

CAAD

ESPECIAL 25 ANIVERSARIO

REVISTA ON-LINE DE FICCIÓN INTERACTIVA

SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

Sumario

nº 14

Abril 2014

3ª época · Año XIV



EDITORIAL

"Bien, por fin está en vuestro poder y podéis leerlo. Esta pequeña revista (o fanzine, al gusto) me ha costado bastantes semanas de trabajo en todos los aspectos.
Lo he redactado, maquetado, diseñado, fotocopiado y enviado, por no hablar del esfuerzo en buscar unas noticias y redactar unos comentarios que espero sean de vuestro agrado.
Lo que quiero deciros es que este es el primer y a la vez último número del CAAD que hago enteramente yo solo. Espero ansioso las colaboraciones, trucos, soluciones, dibujos y cualquier otra cosa con lo que creáis podéis llenar estas páginas."

Así comenzaba la presentación de Juanjo Muñoz del número 0 del fanzine del CAAD, allá por el mes de abril de 1989. Han pasado justo 25 años, nada más y nada menos, que se dicen pronto. ¡Y aquí seguimos! Porque tienes en tus manos, 25 años después de aquel número inaugural del fanzine, un nuevo SPAC. Y es un número especial.

Especial porque, obviamente, queremos que sea un número conmemorativo del 25 aniversario del fanzine y, no lo olvidemos, también queremos celebrar el 25 aniversario del Club de Aventuras AD, CAAD, que se cumplió el pasado año 2013.

Y como es un número especial de celebraciones, y el 25 está de moda este año, también queremos recordar en estas páginas otro 25 aniversario: el de Alien Soft, uno de los grupos más importantes y prolíficos en el mundo de las aventuras conversacionales en castellano.

También esperamos que disfures leyendo unos interesantes reportajes y entrevistas sobre hacia dónde se encamina, o se debería encaminar, el futuro de la ficción interactiva, para que sirvan de comparación con lo que se cocía en el año 1989. Desde aquí queremos agradecer a todos los que, desinteresadamente y muy amablemente, han prestado, sin ninguna pega, sus colaboraciones en este número especial de aniversario.

Y como decía Juanjo Muñoz en aquel primer número...
"Bueno, estaréis deseando dejar de leer esta pesada presentación y conocer el interior. Así que, ¡pasen y vean!"

Disfrutad de este nuevo ejemplar en pdf del fanzine de la comunidad hispana de aventuras.

Un saludo,
Joruiru

Un reflexión de Planseldon

Aventuras Conversacionales: El arte de contar una historia

En los últimos años se ha discutido mucho sobre la literatura en las aventuras conversacionales, como si ésta consistiese en incluir textos más extensos y artísticos, dando por supuesto que esto significaría obras de mayor calidad. Confieso que yo mismo he tardado mucho en tener una opinión clara al respecto pues, a priori y como aficionado a los libros de toda la vida, también me ha parecido siempre este un elemento importante a la hora de juzgar la calidad de una aventura.

Pero lo cierto es que, en la práctica, como jugador, una y otra vez me he encontrado conque mis aventuras preferidas no eran necesariamente las más "literarias", como si la calidad de los textos tuviese poco que ver con la del conjunto de la aventura.

Durante algún tiempo yo mismo pensé que había dos tipos de aventuras: las jugonas, cuyo encanto radica en los puzles, y las literarias, cuyo punto fuerte estaría en los textos, y acabé por reconocer que, realmente las segundas me interesaban muy poco. Quizás, me decía, era un problema de calidad de nuestros autores (y he de reconocer que solo juego aventuras en español), pero incluso en los casos de aventuras literarias que me habían gustado, me daba cuenta de que la parte literaria me aportaba poco, más bien me molestaba el exceso de textos. Y está claro que no se trata de que no me guste leer: leo muchísimo (me refiero a novelas) y con enorme disfrute, pero cuando se trata de ficción interactiva, me gusta que los textos vayan al grano.

¿Realmente no me gustan las aventuras literarias? ¿Es que lo único que me interesa de las aventuras son los puzles? Está claro que no. Si fuese eso en vez de jugar aventuras me dedicaría a resolver sudokus o a descifrar jeroglíficos. A mi me gusta que me cuenten historias. Por eso me gusta leer novelas, ir al teatro, ver películas, oír cuentos... ¡y jugar aventuras conversacionales! Pero cada medio tiene sus reglas y su forma de narrar. Lo que funciona en un cuento no tiene por qué funcionar en una novela o una película. Las aventuras conversacionales tienen su propio lenguaje, y una parte fundamental de ellos son los enigmas. Lo que me hace disfrutar de veras con una aventura es que a través de la solución de esos enigmas se me vaya descubriendo una historia, y para eso no hace falta mucha literatura ni textos extensos.



¿Se entiende lo que quiero decir? Lo importante no es el texto (como decía aquel anuncio del CAAD), ni tampoco los puzles. Es la historia. Si una aventura está compuesta por un festival de puzles magníficamente trabados pero al final la historia es una bobada (y hay bastantes aventuras de este tipo) , lo más probable es que la abandone al primer atasco o que, después de acabarla, la olvide inmediatamente considerándola como un entretenimiento muy menor. Pero si a través de un conjunto de enigmas ingeniosos y que suponen un reto para mi inteligencia voy descubriendo una historia que consigue atraer mi atención y engancharme, el resultado es justo ese puntito que hace de las aventuras conversacionales algo que merece la pena, una nueva forma de arte: el arte de contar una historia mediante enigmas. Los grandes autores de aventuras conversacionales son quienes han intuido en qué consiste este arte. Yo he tardado mucho en darme cuenta de ello, pero ahora sé por qué me gustan sus juegos.

☞ Planseldon



MI AVENTURA TRADUCIENDO...



■ IAM CURIO
■ GLULX

Zork fue una de los primeras aventuras conversacionales y la primera en ser comercializada. La palabra "Zork" era empleada en los laboratorios de informática donde se desarrolló el juego original, para llamar a los programas no terminados. El nombre del juego era en principio Dungeon, que es también como se suele llamar a la versión primitiva del juego, para diferenciarlo de la versión definitiva que se comercializó dividida en tres volúmenes.

Cuando en 1998 conseguí mi primera computadora ya hacía tiempo que el mundo de las aventuras conversacionales había florecido. Recuerdo, ya con alguna dificultad, que era una enorme máquina con pantalla monocromática y con el sistema DOS. Lo cual no estaba nada mal para empezar ya que el único curso de computación que había llevado no era otro que dicho software de comandos de fuentes blancas o verdes en fondo negro. Y lo primero que busqué descargar cuando tuve acceso a internet fue por supuesto: juegos.

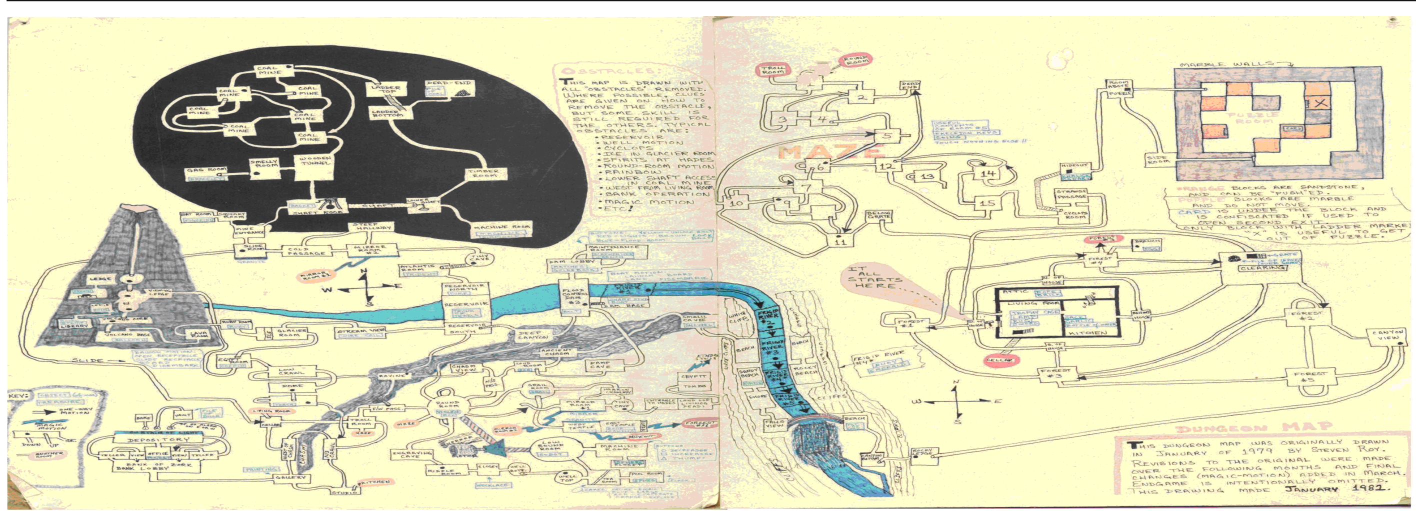
Y cuando se tiene una máquina con poco espacio que se maneja con comandos en la línea de prompt, el siguiente paso es muy lógico, ¿no creen?. Aunque ya había empezado a conocer juegos con gráficos para DOS como el clásico Prince de Persia, lo que más me atraía era la ficción interactiva, quizás porque el jugador en verdad se convierte en parte activa de la historia con un rango mayor de posibilidades a la hora de actuar, como si de un libro se tratase en el que nos metemos dentro por arte de magia y modificamos la historia a nuestro gusto, como hacen en las caricaturas, usando nuestra imáginación sin ningún límite aparente.

La imaginación y la deducción eran vitales, especialmente para aquellos que comenzamos con aventuras en inglés. La primera vez que jugué Zork sabía que tenía un mundo fantástico en frente de mis ojos aunque gran parte del texto no lo comprendiera. Apenas comenzaba a estudiar inglés en la universidad. Sabía que tenía una casa frente a mí aunque no comprendiera porque rayos no podía entrar por la puerta. Fue entonces que eché un vistazo a ver si existía una versión en español. Años después volví a echar otro vistazo. Pensaba: "Día 4215, me estoy quedando sin agua y suministros y aún no aparece una traducción de Zork en español…".

No fue sino hasta el año 2008 que Dean Menezes colocó la primera piedra al publicar una versión del código fuente de Dungeon, el padre de los Zorks, es decir, el Zork original de donde sacaron el I, II y III. Yo había seguido mi camino ajeno a tal evento, nadie me dijo o quizás nadie lo sabía. Pero el destino no se hace esperar y en el 2013 cuando buceaba códigos fuente en internet de aventuras conversacionales me topo de frente con el mismísimo "trol de las cavernas con espadas, tesoros y todo" esperando para que me lo llevara a casa y le enseñara a hablar en nuestro idioma.

A casa me llevé las hojas impresas del código como si de los pergaminos del mar muerto se tratara, mirando para todos lados esperando quizás ver llegar a algún abogado de Infocom que me viniera a llevar preso por cometer semejante sacrilegio o algún espía vestido de negro que me fuera a mandar derechito a "La Tumba de los Implementadores". Lo primero fue correr el código en Inform 7, por ahí se me salía alguna lagrimilla de emoción porque finalmente iba a poder ver traducido ese mundillo mágico sin necesidad de matar el encanto recurriendo a las páginas blancas de un aburrido diccionario. Sabía que iba a ser un trabajo arduo pero alguien tenía que hacerlo. Después se me salieron más "lágrimas", pero de desilusión al ver que el bendito código no corría. Errores por doquier que me parecían jeroglíficos ya que yo no sabía nada de Inform 7 para empeorar el asunto.

De lleno me puse a estudiar Inform motivado



Mapa de Dungeon de 1983, hecho a mano por Steven Roy

por la posibilidad de corregir el código. Sin embargo, al corregir unos cuantos errores, más errores iban surgiendo como un monstruo de mil cabezas que le cortas una y le renacen tres más. Pensé en tirar la toalla y empezar una versión desde cero, es decir adaptarlo por completo en otro sistema. Después de todo tenía los textos. Y así me lo propuse aunque hubiera sido un trabajo monumental. Pero la musa de las aventuras conversacionales me iluminó y se me ocurrió que podía hacer una disección del código. Así que, como si se tratase de hacer una operación quirúrgica, empecé a extraer las partes "gangrenosas" hasta que el juego finalmente corrió en Inform y pude ver finalmente la mítica "casa blanca de Zork". Lo siguiente fue estudiarme el manual de Inform de cabo a rabo, y consultar en foros hasta resolver el enigma, hasta que logré curar las partes gangrenosas y reincorporarlas al código de modo que el código fuente estuviera completo de nuevo. Había colocado otra piedra en el monumento.

```
       |||||||||||||||
      ||   __  __   ||
      ||   $$  $$   ||
     \||     >>     ||/
      ||  _________ ||
       |  -//-----  |
       \\_//_________//
     ___//  |  |
    /__//   |  |
            |  |
 ___________//  \\___________
 / $ /       ****       \ $ \
/   /         **         \   \
/  /|         **         |\   \
/ / |         **         | \   \
/  /  |       **         |  \   \
^  ^__|_______$Z$**$Z$_______|__^  ^
\           *  $Z$**$Z$  *          /
 \__________*___$Z$**$ Z$___*__________/
      |        $Z$**$Z$        |
      J PIERPONT CABEZAPLANA
            PRESIDENTE
```

Retrato de uno de los Cabezaplana, Presidente del Banco de Zork

La aventura de traducir Zork me llevó a conocer lugares secretos que de la manera tradicional quizás no hubiera conocido o quizás sí pero con mucho empeño. Como el lugar y evento al final del juego que no voy a revelar pero que es digno de una película, de Disney al menos. O el "Lugar de los cuatro postes" que me tomó un tiempo darme cuenta donde estaba realmente. Y los pics. ¿Acaso Zork no era un juego solo de texto? Pues sí que tiene unos cuantos pics, cuidadosamente elaborados con caracteres ASCII y que me tomó tiempo poder acomodar para que volvieran a la vida nuevamente junto con la traducción.

La traducción al español me planteó nuevos retos. Si bien el texto final es sumamente fiel a la original, opté por hacer algunas adaptaciones menores. Como por ejemplo denominar a los "zorkmids" como zorkmidas, en alusión al Rey Midas y como todo lo que tocaba se convertía en oro. Mejorando así la pronunciación en nuestro idioma. Y la mítica criatura "grue", fatalidad de los aventureros en la oscuridad, que pasé a llamar "grú" tal como se pronuncia en inglés.

Finalmente, después de varias semanas inflando y desinflando botes mágicos, caminando sobre arcoiris, maniobrando globos sobre volcanes, escapando de murciélagos en cuevas, moviendo bloques de granito y explorando cuevas con una linterna que debía cuidar como el mayor de los tesoros, la traducción al español vió finalmente la luz y vinieron las revisiones y correcciones para que el texto fuera de la mejor calidad posible. Ahora paso a plantear alguno retos a los jugadores para que le saquen el jugo al juego:

- ¿Has intentado contar las hojas?
- ¿Qué pása si excavas en el guano?
- ¿Se puede usar el bote para cargar objetos?
- ¿Para qué sirven las llaves con forma de esqueleto?
- ¿Cuántas lámparas hay en el juego?
- ¿Cuáles objetos se pueden usar como combustible para el globo?
- ¿Qué es realmente un Gnomo de Zurich?

☞ Iam Curio

VOX POPULI

Bueno, estuve jugando un rato y en general la traducción me viene gustando mucho. Aparte de la calidad de la traducción, ¡la fluidez que se alcanza al jugar en nuestro idioma no tiene precio; yo que me quejo de la necesidad de consultar diccionarios que tengo abiertos en el celular, en otra ventana o incluso presionando un atajo de teclado tras situarme sobre una palabra, no imagino lo tedioso que resultaba en los 80 cuando las computadoras no solían ser multitarea, ni en los primeros años de la década del 90 donde a menudo si lo eran se colgaban con mucha frecuencia.

Fernando Gregoire

Tremendo regalo de 25 Aniversario. +1.

Planseldon



■ SANTIAGO MÁRQUEZ
■ ANDROID

Santiago Márquez Solís es un apasionado de las aventuras conversacionales que se ha propuesto llevar a nuestros dispositivos Android las aventuras conversacionales clásicas. Ya podemos disfrutar en nuestros smartphones y tabletas de las dos primeras, mientras esperamos a que lleguen sus próximos trabajos.

Parece mentira que hayan pasado ya 25 años desde que el CAAD comenzara sus andanzas por estos mundos informáticos, y desde él, han tenido la amabilidad de ponerse en contacto conmigo para contaros un poco cómo se me ocurrió esto de portar aventuras conversacionales al mundo Android. ¿Qué si quiero colaborar con este número especial del fanzine me preguntaban? ¡Por Dios!, faltaría más, el CAAD, Aventuras AD y el género gráfico conversacional ha sido algo muy importante a lo largo de mi vida, y no se puede decir que no a algo así ;-)

■ Pero quien es este tío…

Bueno pues comenzando por quién soy yo, deciros que me dedico al mundo de la informática desde hace más de dieciocho años, y he seguido lo que puede considerarse la carrera típica para un desarrollador en nuestro país, que ha pasado de programador en mis inicios, a mi actual puesto como consultor de proyectos en una multinacional alemana. En cualquier caso, mi trayectoria profesional no es un secreto ;-) y cualquiera que se conecte a Linkedin puede verla si tiene curiosidad.

El tema de los videojuegos ha sido siempre algo que me ha apasionado, sin embargo la industria del videojuego en España, una vez pasada la famosa Edad de Oro, sufrió un parón y no había verdaderas oportunidades de trabajo cuando me inicié en el mundo laboral (por el año 1996), luego cuando las oportunidades aparecieron, no me parecieron lo suficientemente atractivas, por lo que me he dedicado al desarrollo puro de gestión durante todos estos años, aunque el mundo de los juegos siempre ha estado muy presente de manera paralela en mi vida y he ido haciendo mis pequeños proyectos cuando he tenido oportunidad. El primero de ellos fue "Diatmar", un conversacional para Spectrum hecho con el "PAW" y que presenté al concurso de Microhobby, luego llegaron "House" para PC, usando el 3D Construction Kit 2 y que resultó ganador del concurso de Micromania.



La Aventura Original (Android)

■ ¿Pero por qué portar conversacionales a un dispositivo móvil?

Gracias a Dios, uno ya va pintando canas, y trabajo con gente que es bastante más joven que yo. En algunos equipos de trabajo, he tenido personas de veintipocos años, lo que supone que el género conversacional les quede muy lejos, y sin embargo son auténticos jugones, y claro, yo siempre les digo, que hasta que no jueguen una conversacional, no sabrán realmente lo que es jugar, mucha HD, muchas



La Aventura Original (Android)

horas de video, mucha animación hiperrealista, pero a la hora de la verdad, hay que usar poco o muy poco el coco y todo se reduce a un mata mata, salvo honrosas excepciones. Parecía el abuelo cebolleta contando batallitas de otras épocas, y algunos en broma me decían, bueno cuando esté para móvil ya jugaré a ella. Y de ahí surgió la motivación.

Para llevarlo a cabo, y como decía antes, el mundo de los videojuegos siempre me ha gustado muchísimo, así que decidí montar mi propia empresa de juegos independientes, Z-Games.es, y sacar a través de ella los juegos que a mí me gustaban sin esperar a que alguien se decidiera a hacerlos. ¿Porqué esperar si puedes hacer por ti mismo las cosas, no?

Y elegí la plataforma Android simplemente por ser la que más usuarios potenciales tiene, aunque tengo pendiente realizar las conversiones para iOS, aunque no me preguntéis cuando porque depende de mí carga de trabajo y familiar.

■ ¿Qué me puedo encontrar en la Google Play?

Ahora mismo en la Google Play vas a encontrarte con dos títulos clásicos:

• La Aventura Original
• La Guerra de las Vajillas

Decidí que fuera "La Aventura Original" el que diera el pistoletazo de salida, por motivos obvios, era la primera aventura que se programó, me gustaba muchísimo y la adaptación que hizo Aventuras AD siempre me pareció magistral, los gráficos para Amiga, eran fantásticos para la época, y las posibilidades de hacerla llegar a mucha gente que la desconocía, me pareció muy interesante.

"La Guerra de las Vajillas" fue un poco de improviso, había dejado de lado "La Diosa de Cozumel" mientras veía que pasaba con su novelización, y comenzado con "El Quijote", el personaje de Don Alonso y de Sancho siempre me ha fascinado. Para este juego se me ocurrieron algunas mejoras gráficas muy buenas que fundían el juego original con un sistema tipo comic, de modo que a medida que avanzamos por el juego, se va escribiendo el libro. La idea era muy chula y tengo algunas pruebas de concepto bastante espectaculares realizadas, pero completarlo como me gustaba llevaba mucho tiempo y se acercaba el verano y quería acabar algo antes de fin de año, así que decidí retrasar "El Quijote" e irme por "La Guerra de las Vajillas", incluir algunas de las mejoras menores en cuanto a interacción con el juego, lo que he llamado el interface de usuario avanzado (que permite hacer muchas acciones típicas desde una interface gráfica sin necesidad de teclear y sin restar, esto es muy importante desde mi punto de vista, gracia a las aventuras conversacionales) y dejar el resto para más adelante.

Si queréis más información sobre el proceso de creación, no dudéis en pasaros por mi blog www.santiagomarquezsolis.com y ver cómo se han gestado ambos juegos, y todas las posibilidades que tienen.

■ Y a partir de aquí, ¿qué?

Tanto en el market de Google, como a mi correo (smarquezsolis@gmail.com) o al de z-games (zgames.es@gmail.com), mucha gente me pregunta si van a llegar más conversacionales y habrá nuevas conversiones, la respuesta a esta pregunta es por supuesto que SI, voy a seguir convirtiendo los clásicos a Android y añadiendo nuevas novedades a estos



La Aventura Original (Android)



La Guerra de las Vajillas (Android)

juegos, y a medida que mejore el parser y las utilidades de desarrollo, aplicándolas a los juegos ya publicados.

La liberación por parte del equipo de Unity de la versión estándar de su herramienta y la exportación de los programas elaborados con ella para el mundo móvil, hace que algunas posibilidades que antes desechaba por motivos económicos (la licencia de Unity era una pasta y aunque había encontrado opciones que no eran de pago, el nivel de productividad tampoco es el mismo) ahora pueda realizarlas, mi objetivo es que el mundo de los juegos conversacionales siga vivo por mucho tiempo y darles la oportunidad de persistir que se merecen, además las casi 10.000 descargas del remake de "La Aventura Original" , y las más de 300 (¡en menos de un mes!) que llevamos de "La Guerra de las Vajillas" me indican que algo debemos de estar haciendo bien.

Y es que ¿a quién no le gustaría darse un paseo en 3D por la Gran Caverna y combinarlo con las descripciones en texto? ¿O pasearse por la húmeda selva de Cozumel a la vez que se intenta liberar del hechizo de la Diosa? ¿O se ajusta el yelmo de Don Alonso Quijano, mientras aprieta las espuelas en el huesudo cuerpo de Rocinante?

Pues todo esto y más, mucho, mucho más, estará disponible muy pronto.

Muchas gracias por estar ahí siguiendo mi trabajo.

De corazón gracias.

☞ Santiago Márquez

- COMMODORE PUS
- VARIAS PLATAFORMAS



COMMODORE PLUS

Commodore Plus es una comunidad que aglutina todo lo relacionado con la escena hispana del Commodore en 8 bits: aficionados, webs, foros, blogs, grupos de desarrollo de videojuegos, etc. Bieno nos relata cómo ha sido la experiencia de este grupo en la creación de sus aventuras conversacionales.

Cuando apareció por primera vez en pantalla la pregunta "What shall I do now?" no tenía ni idea de qué hacer ni cómo comenzar, sólo sabía que estaba delante de algo diferente, especial en una cinta llena de arcades y en el que este Aztec Tomb me gritaba que lo probase, que me gustaría. El joystick o la rapidez de reflejos aquí eran totalmente ajenos y sólo quedaba probar a escribir algo, esperando una reacción, una respuesta. Poca información había por entonces y algo había leído, por lo que sabía que los puntos cardinales eran importantes para moverme. Era fantástico, imaginativo y todo lo libre que su autor quisiera. Sabía que estaba delante de un género que me gustaría y que, a pesar de sólo tener este juego de Alligata, habría más allí fuera para satisfacer mis nuevas necesidades.

Desde este Aztec Tomb, que lo jugué en el 84 y con algún que otro altibajo, siempre he estado probando y jugando a todas las que pasaban por delante mio con una única premisa: que fueran para Commodore 64. No quiero decir con esto ni que nadie piense que no aprecio lo que se hace fuera de esta plataforma, que seguro que hay material excelente e igual de bueno, pero no dispongo de tanto tiempo y siempre decidí centrarme mejor en menos cantidad y no llenarme la boca de sabores sin luego saber disfrutarlos.

Seguí probando cosas nuevas, más complejas y de otras compañías. Infocom fue una de ellas, de la que tengo que confesar que no me he acabado ningún título suyo aunque siempre me gustaron sus mundos. Adventure International era brillante con todos sus clásicos y de Melbourne House podría decir que es mi favorita, por su variedad y buen gusto. Otras muchas han pasado por las teclas de mi C64 y quizás mi punto flojo hayan sido siempre las escritas en castellano. El software que recibía por entonces solía venir del extranjero y tampoco me atraía mucho lo que Dinamic me aportaba. Además, reconozco como manía propia el hecho que nunca me gustaron las aventuras que usan el GAC y muchas de las que se hacían aquí salían a partir de esta herramienta.

Poco a poco fui actualizando mis gustos respecto a como iban avanzando los tiempos, con menos texto y más gráficos, menos escribir y más clickar y me pasé al Amiga y, como a muchos de vosotros, dejé un poco de lado todo con lo que había empezado mi pasión hasta que un día y, por fin, dándome cuenta de lo que realmente me gustaba, volví a los principios de mi pasión por los ordenadores: el C64 y las aventuras sencillas, con o sin gráficos pero de 1 carga, en donde no hay que escribir frases hiperlargas y en las que la imaginación, nuestro mejor transporte, es la herramienta que mejor



Mansión Kali (versión Amstrad CPC)

llena lo que no tienen estas.

El primer juego publicado por Commodore Plus fue el MKII, una aventura que llama a nuestra juventud cuando leíamos aquellos libros llamados “Elige tu propia aventura” y en el que, mediante gráficos y textos, debes elegir el camino en el que el protagonista debe llevar a buen puerto su misión. La idea, textos y gráficos fueron a cargo de Rulas Internacional, con programación de Lobogris y música de Yogi Bear. La carátula la montó José Zanni con una magnífica ilustración de Pagantipaco. Un buen inicio para nuestro sello.

A principios del 2013 me descargué el manual de The Quill. Ya había jugado a varias aventuras escritas con esta herramienta y, después de probar muchas de ellas, la curiosidad me obligaba a intentar entender su funcionamiento y qué podía hacer. Cogí las instrucciones, confieso que de la versión Amstrad ;D ya que el The Quill es idéntico al de C64 y a medida que lo iba leyendo se iban sucediendo pruebas. Después de 2 lecturas ya tenía el Mansión Kali casi acabado. El nombre vino de la diosa Kali y si lo habéis jugado sabréis que es un juego bastante facilote. La protagonista es la propia Ebony, grafista de Commodore Plus y nuestro otro miembro, José Zanni, propagó la noticia que buscábamos voluntarios para posibles versiones en otros sistemas. En Amstrad CPC apareció MiguelSky y para la de Zx Spectrum tuvimos a Rockersuke. Eso fue maravilloso y me hizo sentir que, a pesar de no ser nada complejo y bastante mejorable, interesaba a alguien. Luego Ebony hizo una fantástica pantalla de carga y José Zanni montó la caratula de la cinta, con música de carga a cargo de Surge0n. Habíamos dado otro pequeño paso.

Luego vino Castillo Belmar. Este título es la coincidencia de 2 pequeños factores: Primero fue el conocimiento de la figura de Paul Allen Panks (Dunric), amante de las aventuras de texto, adorador de las limitaciones de los ordenadores de la época y tristemente fallecido en el 2009. La segunda fue la adquisición de un Commodore Max, precursor del C64 en japón y ordenador de escaso, por no decir nulo, éxito. Para este sólo aparecieron poco más que una decena de juegos, todos arcades en cartucho y el único juego que supe encontrar en el otro formato que dispone este sistema, la cinta, es el Castle Belmar de este mismo autor. Es una pequeña aventura de 2 kbs de memoria, lo máximo que puede albergar este ordenador y le pregunté a Lobogris si se haría cargo de su traducción. Fácil a simple vista, tiene su miga si lo listamos y vemos que para este fin tenía que sortear todas las triquiñuelas que Paul Allen tuvo que hacer para aprovechar al máximo la poca memoria que tenía. Al final, y como homenaje, lo lanzamos y publicitamos en ambos idiomas, inglés y castellano. Una noche, Paul se acercó en sueños y me dijo: Por fin acabé con el mago.



El Prisionero (versión Commodore 64)

El Prisionero era una deuda que tenía conmigo mismo. Hace años que me sedujo la serie homónima en la que Patrick McGoohan, protagonista e ideólogo, encarnaba a un ex-agente al que enviaban recluido a una Villa y debido a que no existía para el C64 ninguna aventura basada en este personaje, me puse manos a la obra. Después de varios visionados de la serie y de hablar con Pedro de nosoyunnumero, la historia se fue hilando sola y tras diferentes actualizaciones y betatestings de parte del mismo equipo que portó el Mansión Kali 1 a CPC y ZX y con música esta vez a cargo de Barón Ashler, basada en la intro de la serie, el número 6 ya tenía su propia aventura y estaba concluida. Ahora estaba en manos de los jugadores ayudarlo a escapar de la Villa.



Versión física de Castillo Belmar

Mansión Kali 2, que presentamos en la edición 2014 de Retromadrid, es la segunda parte de la trilogía con la que comencé y con la que seguramente acabe mi incursión escribiendo aventuras. Esta es más compleja y ha necesitado de más tiempo, participando las mismas personas que en el antecesor, Ebony, José Zanni, Rockersuke y MiguelSky, con otra gran música introductoria de Surge0n. Sigue la historia desde donde acabó su antecesora y sirve de vínculo con la última que aparecerá en un futuro.

Y pronto, después de unos meses de auténtica locura, comenzaré un pequeño proyecto al que todavía no se como lidiar pero que es mi otra deuda, una que hace tiempo que invade mis sueños.

Y todo poco a poco, como sabiamente me dijeron, pero con mucha locura, por favor.

☞ Bieno



Recientemente, Manz liberó el motor php con el que creó su famosa serie de aventuras conversacionales Innocent Hill. Muy amablemente se ha prestado a esta entrevista para hablarnos de él y presentarnos las características de este sistema de creación de aventuras online.

■ En primer lugar ¿puedes hablarnos brevemente de ti? ¿Quién eres y a qué te dedicas normalmente cuando no estás haciendo motores de juegos conversacionales on-line?

Me llamo José Román, aunque habitualmente se me conoce como Manz. Soy Ingeniero informático, docente y divulgador apasionado por la informática, la tecnología, Internet y sus abundantes y diferentes vertientes.

Quizás, mi logro más longevo (a parte de seguir vivo) ha sido la creación del blog Emezeta.com, un sitio web que recibe más de 15.000 visitas diarias y en el que escribo desde hace más de 8 años. Está enfocado al mundo de la tecnología, la informática, la cultura geek y por supuesto, el humor. También colaboro periódicamente en Naukas.com, una comunidad científica donde se tratan temas que abordan la ciencia, la tecnología y el escepticismo.

■ ¿Dónde y cuándo surge tu interés por las aventuras conversacionales? ¿Fue en la llamada "edad dorada" del soft español, con los juegos para máquinas de 8 bits o viene de épocas más recientes? De las obras que hayas jugado, tanto clásicas como modernas ¿tienes alguna favorita o que te haya marcado especialmente?

La primera aventura conversacional que tuve el placer de jugar fue "El jabato", de Aventuras AD, en un viejo 286 de 12MHz con 30MB de disco duro. A pesar de que ya existían títulos más novedosos e impactantes, me llamó mucho la atención el sistema de juego y esa sensación de estar "hablando" con un aparente sistema inteligente. Como seguidor del trabajo de Joseph Weizenbaum con "Eliza", el primer programa «capaz» de conversar, este tipo de aplicaciones siempre despertaron mi curiosidad por saber como habían sido construidas.

Jugué algunas otras aventuras conversacionales (no demasiadas) antes de dejarme deslumbrar por los híbridos entre las futuras aventuras gráficas que vendrían después y las tradicionales aventuras conversacionales, como Leisure Larry, King Quest, Space Quest o Laura Bow (The Colonel Bequest) de Sierra. Recientemente incluso jugué a Enclosure, una aventura gráfico-conversacional amateur que me fascinó por su dedicación y especial cuidado en los detalles.

Y alejándonos del estilo conversacional, guardo muy buenos recuerdos de la gran Abadía del



Enclosure

Crimen, de Paco Menéndez. Una obra maestra de la cabeza a los pies que aún hoy en día sigue brillando con merecida luz propia.

■ Aparte del Innocent Hill Engine ¿has realizado alguna vez algún otro proyecto relacionado con las aventuras de texto?

Sí, cuando tenía 9 años. Como se puede observar, mi infancia fue muy atípica. Mientras la mayoría de los chavales de mi edad jugaban al último PC-Fútbol, yo me divertía con juegos más antiguos y me empeñaba en investigar sobre su creación.

A partir de ese momento nació mi curiosidad e interés por la programación, sin embargo, era muy pequeño y no tenía a mi alcance los recursos adecuados. Recuerdo que mi primer intento, fue crear una aventura conversacional con un sistema gestor de bases de datos... ¡Charles Bachman, tápate los ojos!

■ Prueba a "vendernos" un poco tu motor ¿Cuáles son sus características más relevantes?¿Qué se puede hacer con él?

Básicamente, se trata de un intento de capturar la esencia de las aventuras conversacionales tradicionales, llevándolas a la web y ampliando su público lo máximo posible.

Entre sus características más atractivas se encuentran:

• Jugar desde el navegador: Fácil para cualquier usuario.

La ficción interactiva es algo apasionante. A todo el mundo le suele gustar leer un libro o ir al cine a ver una película, ¿por qué no va a gustar formar parte del relato e influir en su final? Todo esto está muy bien, pero desde mi punto de vista, si quieres atraer a nuevos usuarios debes prestar atención a la forma en la que presentas el contenido. El usuario es muy cómodo. Sólo si es un formato atractivo y novedoso, le dará una oportunidad. Esa es mi idea al llevar las aventuras conversacionales a los navegadores web.

• Soporte multijugador: posibilidad de disfrutar la aventura en grupo.

Jugar a una aventura conversacional de un sólo jugador puede ser interesante. Pero jugar a una aventura en la que varios jugadores hablan entre sí en una localidad, se ponen de acuerdo para ir a otro lugar o se dan consejos es sencillamente genial. Además, el competir por terminar primero la aventura o conseguir logros exclusivos le da un atractivo especial. Vamos, "gamification" en estado puro.

• Facilitar el diseño y creación de relatos interactivos.

La finalidad del motor es conseguir que la creación de una aventura conversacional sea lo más trivial posible. Prescindir de lenguajes de programación, bases de datos o detalles similares y enfocarse en el relato con sólo un editor de textos y nuestra imaginación. Sólo editar archivos de texto con un formato concreto (adaptado a las necesidades de las aventuras conversacionales) ahorra mucho tiempo. Y en un futuro, un editor visual para ampliar el público que puede crear aventuras.

■ ¿Has tenido contacto con otras herramientas de creación de obras de ficción interactiva, tanto de las antiguas como de las destinadas a plataformas actuales? En caso afirmativo ¿cuáles dirías que son las ventajas y/o inconvenientes de tu engine frente a ellas?

Lo cierto es que muy pocas. La creación de Innocent Hill Engine se llevó a cabo porque necesitaba un motor muy específico para el 28 de diciembre (Día de los Inocentes) en el que los visitantes que accedían a Emezeta.com, en lugar del sitio web tradicional se encontrarían de repente y a modo de broma con un misterioso juego que les indicaba donde se encontraban en ese momento.

Esto hizo que muchos usuarios que nunca antes habían jugado a las aventuras conversacionales se quedaran participando durante todo el día hasta terminar la aventura. Incluso, en muchos casos, varios usuarios siempre vuelven este día esperando que haya una nueva aventura que resolver.

Con el paso del tiempo, me di cuenta que había gustado más de lo que pensaba, ya que varios usuarios me pidieron que liberase el motor. Así pues, lo adapté un poco y lo liberé para disfrute de los usuarios que quisieran utilizarlo y/o mejorarlo.

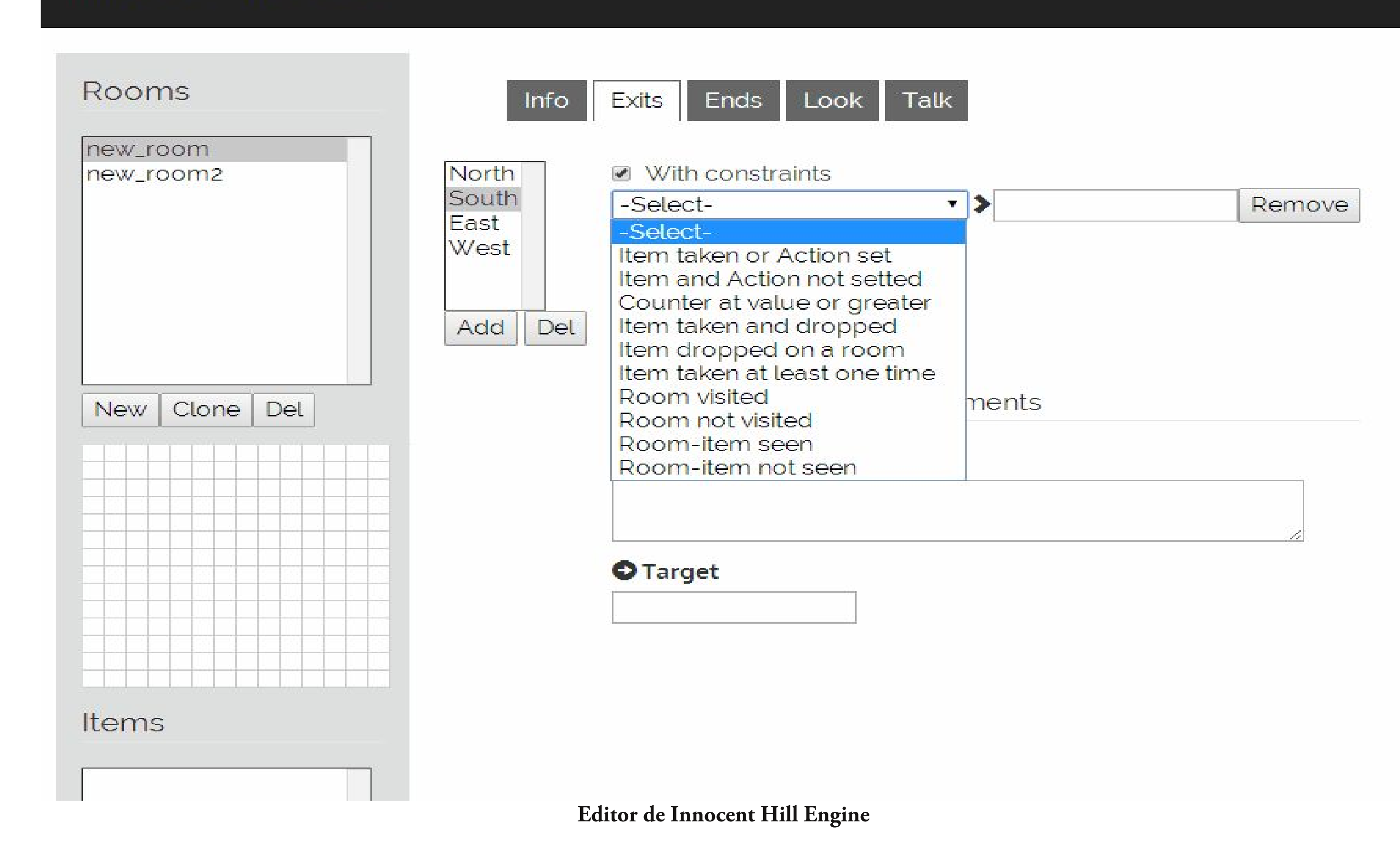
PD: Su nombre, Innocent Hill, proviene del día 28 de diciembre y de la similitud de los relatos con la ambientación e historias de los juegos «Silent Hill».

■ ¿Fue muy laborioso desarrollar el Innocent Hill Engine? ¿Cuáles fueron los mayores problemas que te encontraste al ir avanzando en su creación?

El motor fue desarrollado por primera vez en 2009, dos días antes del 28 de diciembre, junto al primer juego (Innocent Hill 1). Si alguien tiene curiosidad, puede encontrar las diferentes historias de Innocent Hill publicadas en forma de relato en Emezeta.com, junto a curiosidades de la partida o la tabla de records de los participantes, que en la última edición ascendieron a más de 1200.



Imágenes de Innocent Hill 2011
(fotografías de Abandonalia, Utopía y Abandonado a su suerte)



Editor de Innocent Hill Engine

Sin duda, el inconveniente más destacado fue diseñar un motor lo más eficiente posible, reduciendo al máximo la carga del servidor y manteniendo una baja complejidad. Afortunadamente, la programación entra dentro de mis aficiones, por lo que fue un reto y un placer para mi, tremendamente recompensado al ver la reacción de los jugadores.

Pero también es cierto que le queda mucho camino. Por citar un ejemplo, su parser es prácticamente inexistente, puesto que me he focalizado en otras tareas que tienen prioridad. Posteriormente, se podrá incluso crear diferentes parsers y seleccionar el preferido desde el panel de control.

El motor está creciendo y mejorando poco a poco, por lo que confío en que se irán añadiendo funcionalidades a medida que pase el tiempo. Si cualquier persona quiere proponer características, estoy abierto a discutirlo e implementarlas.

■ En su estado actual ¿cuales son los conocimientos que debería tener un potencial autor que vaya a usar tu herramienta para crear una obra?

Como mencionaba antes, la idea principal es que un usuario pueda crear un juego sin necesidad de conocimientos avanzados. Sólo debe saber crear archivos de texto con un formato especialmente diseñado para aventuras conversacionales: descripciones de las localidades, objetos a mirar, salidas posibles, etc...

El siguiente paso será crear un editor visual, en el que los usuarios puedan crear aventuras a golpe de clic del ratón.

■ En el momento de escribir estas líneas, para probar un juego hecho con tu motor el autor debe de instalarse un servidor web en su ordenador local o bien hacer los sucesivos testeos subiendo el juego a un espacio web, lo que puede suponer una barrera para los usuarios con menos conocimientos técnicos a quienes en teoría va dirigido ¿No es ésto una pequeña contradicción?

Soy consciente de ello. El modelo que sigue Innocent Hill Engine es el mismo que el gestor de contenidos WordPress. La idea es que cada usuario pueda instalarlo en su propia web y crear una partida en la que puedan participar todos sus visitantes, a la vez que pueda ejercer de anfitrión o "master".

Es cierto que hay una pequeña complejidad para el que tiene que armar el sistema, pero creo que se compensa con la cantidad de usuarios que podrían acceder a su aventura sin necesidad de instalar programas, plugins flash o java u otros requisitos. Simplemente accediendo a la web desde su navegador web (e incluso móviles o tablets).

Animo a cualquiera que tenga problemas utilizando el motor, a enviarme un correo y pedirme ayuda. Le ayudaré encantado, y a la misma vez, me servirá de información para saber que parte es más compleja y debo simplificar.

■ Por el momento, si lo hemos entendido bien, la capacidad "multijugador" del motor se limita a la posibilidad de chatear en tiempo real con otros jugadores, aunque sin

poder interactuar realmente con ellos en el mundo del juego, por ejemplo, intercambiando objetos, como sucedería en los clásicos "multi-user-dungeons" de toda la vida. ¿Cambiará esto en el futuro o prefieres dejarlo así?

El principal inconveniente que me encontré al desarrollar el juego es que, si sólo existía una única representación de un objeto (una llave para abrir una puerta, por ejemplo), el jugador que la consiguiera podría impedir que otros jugadores pudieran resolverla independientemente por su parte, teniendo una aventura irresoluble. Al ser vía web, el juego está diseñado para captar fácilmente a nuevos usuarios (sin conocimientos previos) y no sólo a jugadores predispuestos a jugar a una aventura grupal, por lo opté por la visión de Ron Gilbert: mantener siempre una vía de solución factible.

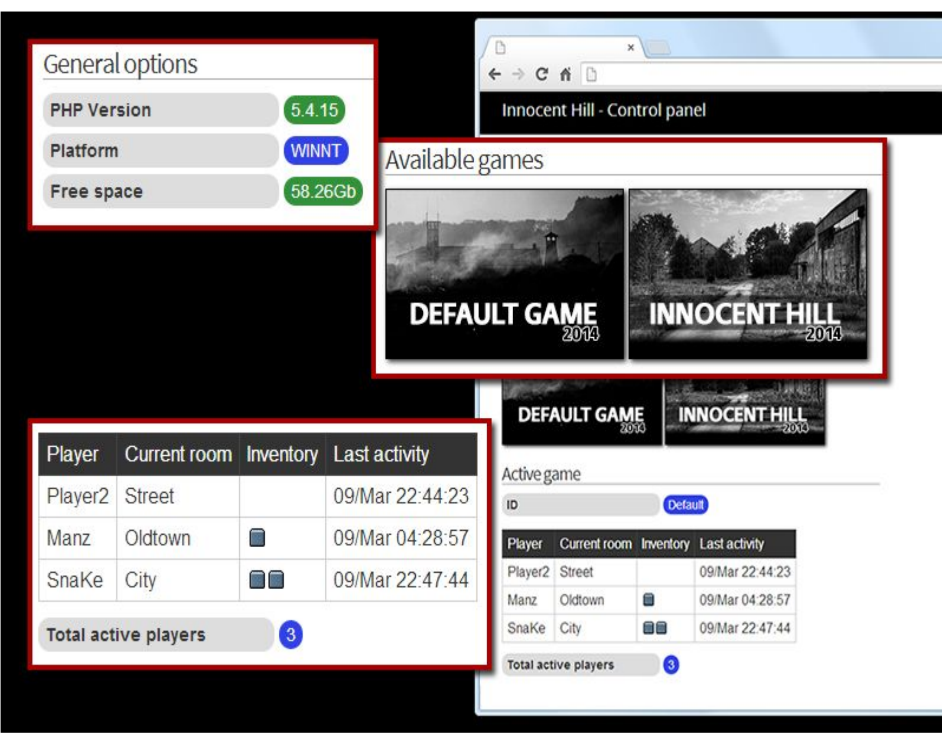
De todos modos, como siempre, estoy abierto a cualquier planteamiento o usuario que quiera aportar un método alternativo para mejorar el motor. Confío en que en RetroMadrid surgirán interesantes propuestas.

■ Y, en consonancia con la anterior pregunta ¿Cuáles son los planes de futuro que tienes en mente para el Innocent Hill Engine? En la documentación ya se avanza como paso inmediato el añadir conversaciones "point & click" al estilo de las aventuras gráficas ¿algún otro plan?

Mi primer objetivo es completar la especificación con las funcionalidades más comunes e interesantes para los usuarios. Por ejemplo, hace poco he añadido la posibilidad de ocultar salidas, para posibles pasadizos que no sean vistos a simple vista.

El editor visual, para facilitar la creación de aventuras es también un punto a tener en cuenta, puesto que facilitaría mucho la creación de aventuras.

Próximamente, se añadirá un panel de control donde el usuario puede seleccionar los juegos a cargar (como si fueran cartuchos), observar los requisitos del servidor web (orientación para resolver problemas de instalación), así como un panel a tiempo real para el anfitrión del juego donde se puede observar el desarrollo de la partida: nombre de los jugadores, la localidad en la que se encuentran, los items que tiene en su inventario y el tiempo de inactividad en la partida.



Panel de control

■ ¿Crees que hay un público hoy en día para un medio como la aventura conversacional? ¿Qué impresión te causó al respecto en su día la reacción de la gente la primera vez que pusiste en línea el juego de Innocent Hill?

Antes de sacar el primer juego de Innocent Hill pensaba que las aventuras conversacionales eran sólo un juego para una pequeña parte de usuarios que jugamos más por nostalgia que por otra cosa.

La participación en las anteriores ediciones de Innocent Hill me demostró que me equivocaba. Más de 1000 visitantes, muchos ajenos a este tipo de juegos, se vieron atraídos por la ficción interactiva, participando e intentando desvelar el misterio del relato. Se puede ver reflejado en los comentarios de los posts en los que cuento la historia de cada aventura, donde los usuarios comentan como llegaron a la web y por qué se quedaron jugando, así como sus opiniones sobre la aventura.

Aunque opino que es complicado verlo como un genero comercial, si que creo que hay mucha gente interesada por este tipo de juegos, sobre todo si tienen una calidad aceptable y una buena historia que consiga atrapar.

¡Muchas gracias por tu tiempo y aportaciones! ¡Estamos deseando que llegue RetroMadrid para coincidir en persona y, si la atención al stand del CAAD nos lo permite, asistir a la charla/taller que realizarás allí!

¡A ustedes por el interés en el motor! ¡Allí nos veremos!

☞ SPAC





Quest: Para el Aprendiz de Mago

"Harry, ¡tú eres un mago!"

Lo primero que un jugador quiere hacer cuando conoce las aventuras conversacionales es por supuesto jugarlas. Pero luego de explorar multitud de lugares en diferentes dimensiones de tiempo y de espacio, después de enfrentar monstruos, hablar con distintos personajes y utilizar objetos de formas comunes o inimaginables, conseguir tesoros y al final del día completar la misión, conquistar la doncella, salvar el planeta o simplemente escapar del lugar, hay otra cosa que el jugador también quiere hacer.

Y eso es convertirse en autor. Construir su propia aventura o juego. Ser el creador de su propio mundo, con sus propias reglas. La magia de las aventuras es atrayente pero aún más atrayente es ser el mago. Aprender los trucos mágicos que hacen que los acertijos de las aventuras funcionen y luego contar su propia historia. Entonces le surge la siguiente pregunta:

¿Cómo puedo crear mi propia aventura de texto?

Configuración | Características | Pantalla | Interface | Guión | Descripciones del lugar | Jugador | Atributos

Nombre del Juego: Aventura Pirata

Subtítulo:

Autor: Scott Adams, Traducido por Mauricio Díaz

☐ Mostrar título y autor cuando el juego comienza

Versión: 3.0

Cómo hacer magia

Existen muchos sistemas de programación de aventuras de texto pero pocos que posean una interfaz tipo Windows y en nuestro idioma. Con esto en mente fue que me decidí a traducir la interface de esta herramienta llamada Quest. Solamente basta con descargar el programa, instalarlo, escoger el idioma español y empezar a crear tus "hechizos" usando los distintos menús y pestañas como cualquier otro programa de Windows.

El motor mágico detrás de Quest

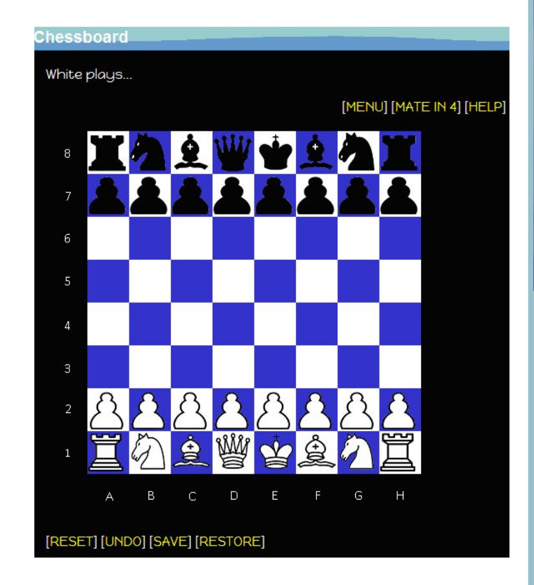
Con Quest se pueden crear libros interactivos del tipo "Escoge tu propia Aventura", aventuras conversacionales tradicionales tipo Zork e incluso juegos gráficos más avanzados. Se puede crear una Aventura con poco conocimiento de programación ya que todo es muy gráfico pero también hay espacio para los programadores más diestros.
Para darnos una muestra del potente "motor" que existe detrás de este programa les pongo de ejemplo dos juegos gráficos creados con Quest:

■ Tómate un Descanso (Take a Break)

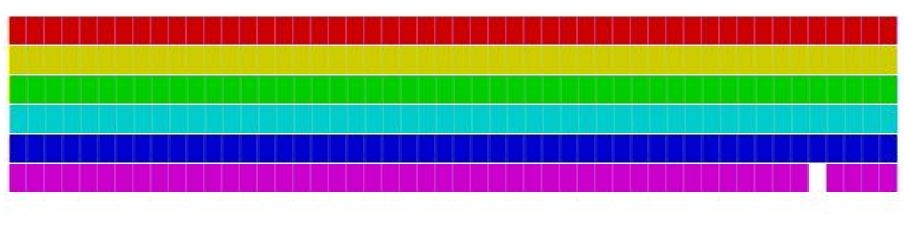
El "mago" que creó este juego se llama Jay Nabonne. Se trata de un juego tipo Arkranoid en el que se destruyen bloques de colores usando una bolita. Si bien la paleta se mueve en automático, es un ejemplo práctico de que se pueden incluso crear juegos tradicionales con Quest.

■ Ajedrez para Quest (Chess for Quest)

Como aficionado al ajedrez me decidí a crear este juego hace un tiempo usando Quest para comprobar la capacidad del programa y por el simple entretenimiento de crear el juego. Las piezas se mueven individualmente sobre el tablero al escribir las respectivas coordenadas como por ejemplo e2-c4.











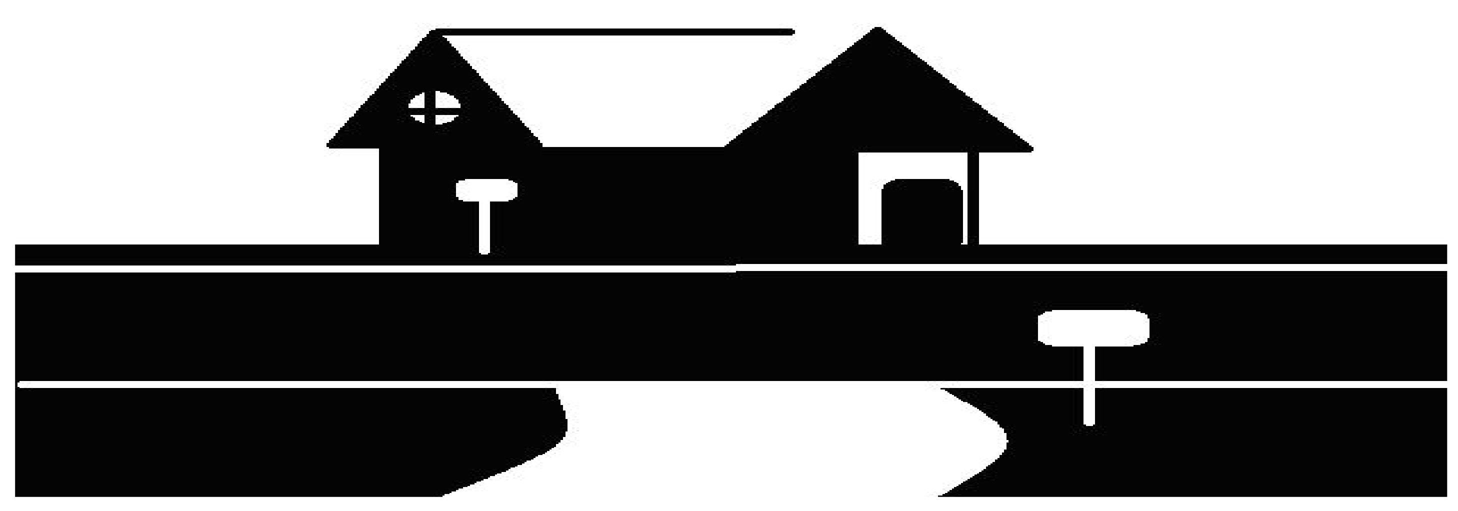
Pócima mágica:

- Crea un libro interactivo o una Aventura de texto usando Quest.
- Agrega imágenes, sonidos y video
- Crea tu propia aplicación



"Es libre"… " Y tú eres libre!"
textadventures.com
-
El software usado para crear Quest es de código abierto, es decir, puede ser modificado y mejorado por el usuario.





La magia de la multimedia

Aunque se encuentra en fase beta, Ajedrez para Quest es una muestra de lo que se puede hacer al incluir multimedia. De igual forma Quest permite incluir imágenes gif y sonidos mp3. Así como videos de Youtube. Se debe ser cuidadoso al incluir contenido multimedia con derechos de copia.

Una práctica común es crear imágenes usando Paint como la imagen anterio que es parte de una serie que hice para un juego en el que estoy trabajando. Tiene un diseño minimalista y que no luce tan mal tomando en cuenta que no poseo ningún conocimiento de dibujo. Por lo tanto es un recurso que está al alcance de todos.

Quest desde cualquier parte

Quest se puede accesar en cualquier parte ya que cuenta con un editor en línea. Por lo tanto podemos editar nuestros juegos desde una portátil, móvil o tableta con acceso a internet. Si no tienes Windows igualmente lo puedes accesar desde tu Mac.

Escuela de magos de Quest

Una vez creado tu juego en Quest la puede convertir en una aplicación para móviles tanto para Android como para el IOS del Iphone, como se ve en la imagen a la izquierda.

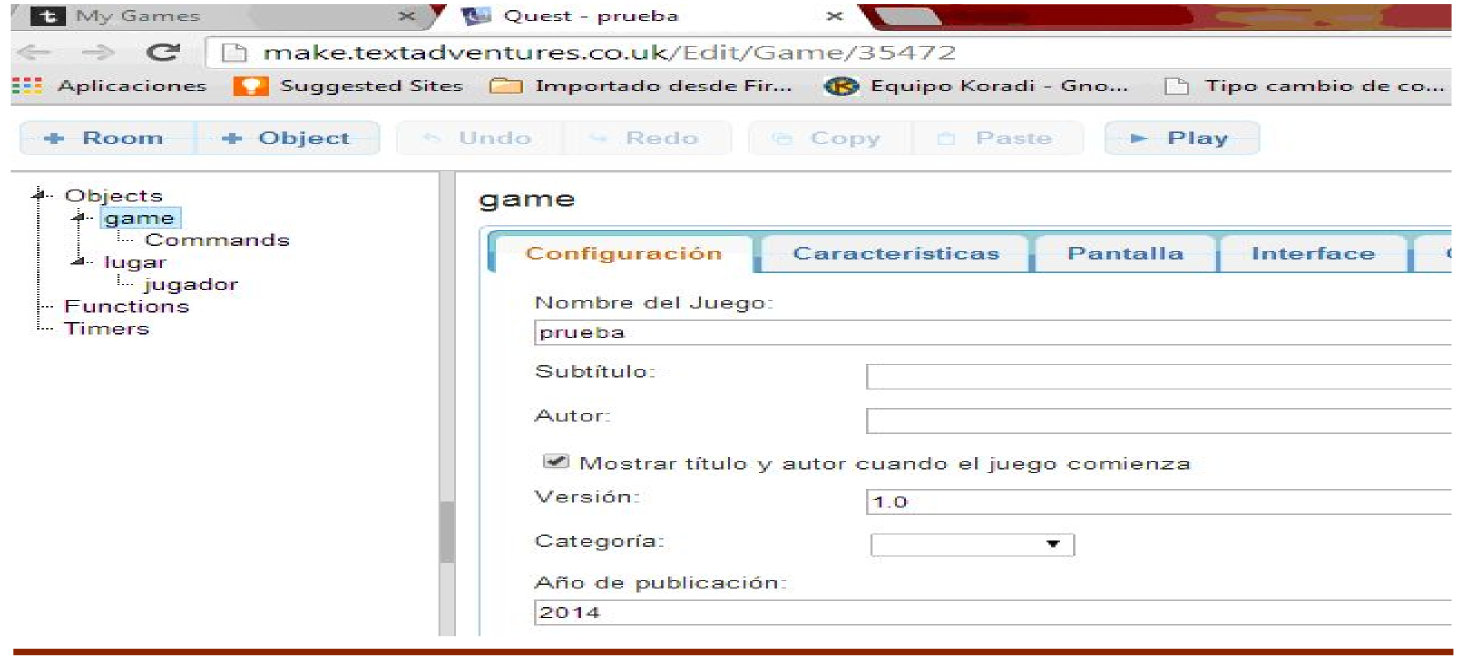
También puedes crear tu propia página solicitando los archivos HTML y de esa forma promocionar tu juego.

Hablando de aplicaciones, Quest es también utilizada como una herramienta para la educación. Especialmente para despertar el interés de los niños en la programación.

Es así como surgió el programa ActiveLit, en donde, en una clase de estudiantes se pueden crear cuenta en grupo y utilizar Quest en el aula, los juegos pueden ser escogidos y administrados por el educador.

Una vez creado tu juego se puede publicar de forma privada o pública en la página de Quest, textadventures.co.uk o en la página del CAAD para que sea jugada y comentada.

☞ Iam Curio





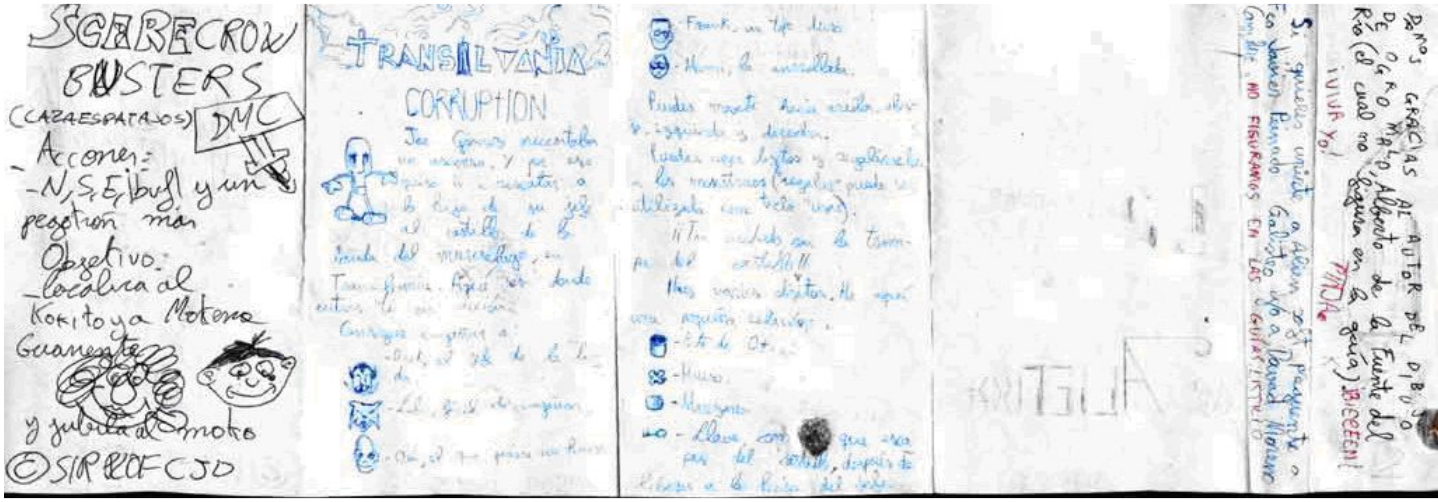
Este veterano grupo de aventureros cumple 25 años. Repasamos su historia de la mejor manera imaginable: un viaje a través del tiempo contado por ellos mismos. Conoce cómo nacieron todos los juegos que podrás encontrar en el CD especial Alien Soft que regalamos en este número del fanzine.

Alien soft es fundado por Kano, Kambre y Dela en el 89. Por aquel entonces nos gustaba bastante la película de Ridley Scott y decidimos imitar en el nombre a las grandes de la época (TopoSoft, OperaSoft, …). Nuestro objetivo ha sido siempre crear juegos con el fin de divertirnos y de entretener. Los juegos se distribuyen digitalmente de forma gratuita para que todo el mundo pueda acceder a nuestros mundos. En ocasiones cuando la comunidad se muestra interesada, también se publica el código fuente con fines educativos.

■ La primera época (Spectrum)

El interés por la aventura nos surge como a muchos a partir de los artículos de Andres R. Samudio y del libro “Programa tus aventuras en tu computadora” de la editorial SM, donde se enseñaba a programar “La Casa encantada”. Kambre solía visitar el rastro de Madrid todos los fines de semana para hacer acopio de números atrasados de Microhobby con los cuales aprendió a programar en el Spectrum. En aquellos tiempos la circulación de información era muy limitada salvo que estuvieses en la Universidad, lo cual en nuestro caso aún quedaba lejos, o leyeses lo que se publicaba en las revistas de la época.

Kano adquirió un Spectrum 128K de Inves alrededor del 86. Pasamos muchas tardes en su casa comiendo patatas fritas, bebiendo Fanta e intentando cargar cintas. Kano siempre defendía que el Spectrum estaba pensado para jugar en una tele en blanco y negro, y no creo que le faltase razón. Dela se pasó al Amstrad CPC pero siempre se animaba a las sesiones de prueba para resolver los juegos y aportaba ideas



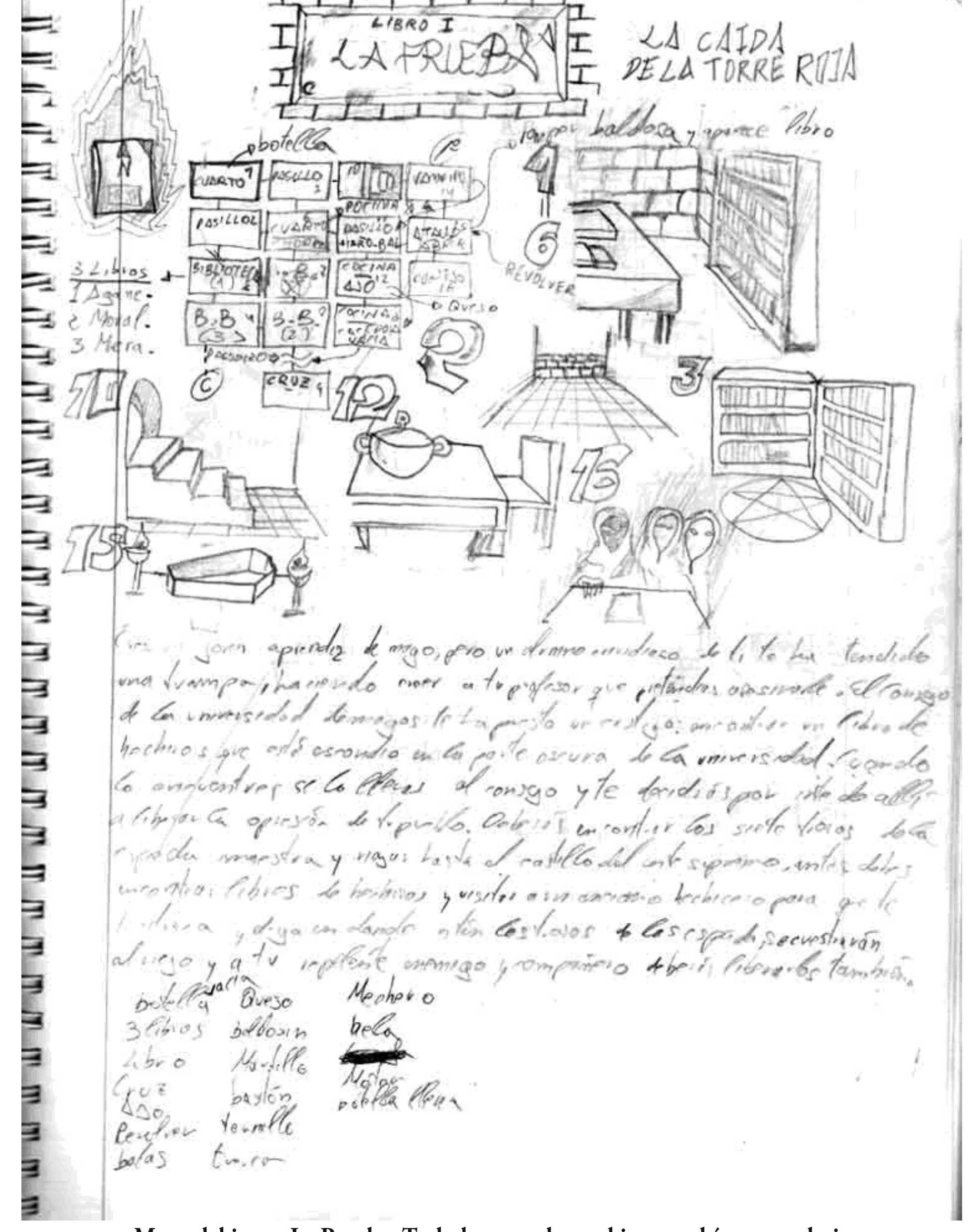
Reverso de la carátula de la primera cinta de Alien Soft

para dar el toque humorístico.

Al Alien le faltó en aquellos tiempos más contacto con el mundo de la época, pero éramos tan sólo unos chavales con ganas de aprender y de retarnos todos los días con algo nuevo y nuestro círculo de amistades era limitado.

Editores

- Maxilaper: Editor gráfico para gráficos de Spectrum. Se controlaba con el Joystick y se dibujaba píxel a píxel o con vectores. Lo escribió Kambre basándose en pantallazos del Melbourne Draw.



Mapa del juego La Prueba. Todo lo que sale en el juego cabía en una hoja

De los siguientes juegos no vamos a entrar en detalles, pues podéis encontrar descripciones en la página del alien suavito. El proceso de creación era realmente sencillo, primero se creaban los mapas y los gráficos en papel milimetrado, luego se probaba sobre el papel con la ayuda de una buena merienda y finalmente se programaba. Era un proceso de desarrollo completo que duraba una o dos semanas y permitía explorar ideas sin compromiso. En el caso de las aventuras se escribían en PAWs, el resto de juegos en BASIC con algunas rutinas en ASM.

- Puzzles: Jarrin'n'Pick y Lands.

- VideoAventuras: Transilvania Corruption y La Caza del homo sapiens,.

- Aventuras: Dragon Ball, La noche más larga, Tiempo Mortal 1 y 2, La prueba, Shinning in the Darkness, Ranetech, Forbidden Lands, Three flies in the paradise, Mokelot, Dark Corridor, Saint Reeta Connection, Vedrunien, La Torre Oscura, Caribe, Guante Blanco, Rock, The Ogro's Malo Show y Scarecrow busters.

- Experimentos: De esta época hay algunos experimentos curiosos como un Dragon's Lair basado en GDUs numéricos, y alguna pantalla del INDI basado en las primeras aventuras de Lucas Arts.

■ Segunda época (QBASIC)

Los PC entraron con fuerza en el mercado y nos saltamos la generación de los 16bits de AMIGA y ATARI. Kano de nuevo fue el pionero con un 386sx a 16MHz, 2 Mb de RAM y 20Mb de disco duro, este PC nos dio alegrías por muchos años. De súbito un nuevo mundo se abrió ante nuestros ojos, y las posibilidades de la VGA y 640Kb de RAM parecían inmensas.

Los juegos de la época tampoco parecían tener límites para la imaginación: Alone in the Dark, Ultima VI, Ultima VII, Wolfenstein, Shadow Lands, XCOM, Frontier son sólo algunos nombres de los clásicos que definieron aquella generación.

QBASIC estaba preinstalado en el Sistema Operativo (MS-DOS) y nos pusimos manos a la obra. Pronto descubrimos sus muchas limitaciones en sprites, de acceso a memoria y de control de periféricos. Los juegos de aquella época quedaron lastrados por las limitaciones del lenguaje interpretado, pero conservan el germen de las buenas ideas.

Fue al final de esta época cuando Kambre conoce a VonCouberg y comienzan a desarrollar algunas ideas juntos en QBASIC. Crean el sistema ADAS (Aventuras De Alien soft) para desarrollar aventuras en primera

persona e introduciendo el ratón para interactuar con la aventura. Por supuesto el ratón ya era ampliamente usado en aquellos años, pero tenerlo funcionando desde QBASIC fue para nosotros un gran salto.

• Juegos: Fly 3, Fly 4, The Shadow Caves (ADAS), Pirateer(ADAS), Indoor, Tunels, Rufus, The Fall y Georgie.

■ Tercera época (Las BBS)

A través de las revistas de la época (PCMANIA) nos llegaron noticias de BBSs. Básicamente un ordenador mantenido por un administrador(Sysop), al que podías llamar por teléfono usando un módem. En esta ocasión el pionero fue Kambre con un modem de 2400 baudios que usaba para conectarse a Deckar BBS y Edison's Temple. Allí aprendimos todo lo que pudimos sobre las redes del momento: FidoNet, UnderNet y acceso limitado a los grupos de news. Lugares poblados de áreas de debate y colaboradores con muchas ganas, todo bajo unas estrictas reglas de etiqueta controladas por los moderadores.

Las BBS también albergaban ficheros que se podían descargar basándose en un sistema de créditos por subidas. También había acceso a enviar correos electrónicos a Internet y conseguir páginas web en html plano, pero aquello sonaba demasiado remoto. Era una época donde la información comenzaba a fluir de ordenador a ordenador: tutoriales de programación en C , PASCAL y ASM, la demoscene, la música MOD, el ASCII Art, los DiskMag y otras muchas cosas hoy un poco



Concepto para LANDS 2, juego programado en Turbo C y ASM para 80386

olvidadas.

Allí descubrimos, como no, EDISON.AVENTURA. El área moderada por el incombustible UTO que decidió proponer la creación de un juego en NMP. Aquella aventura era Isla: Amante Natural. Fue durante esa época cuando los roles de Kano y Kambre, se empezaron a separar. Antes programador y grafista estaban mezclados en nuestros juegos, pero fue en esta época cuando Kano empezó a centrarse más en la parte gráfica y Kambre en el código.

De aquella época surgieron los últimos trabajos para MSDOS, con el sabor añejo de los juegos VGA. De estas aventuras también puede conseguirse información en nuestra web.

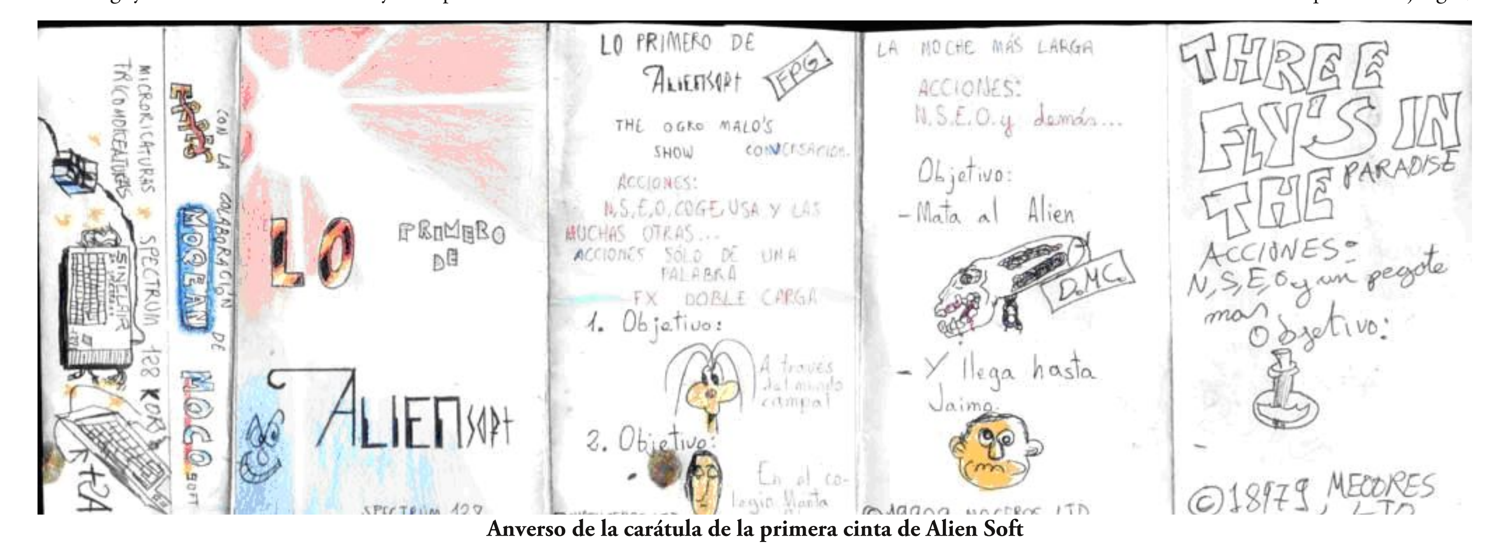
• Juegos en MSDOS: Pirateer 2, Lands 2, Isla: Amante natural(NMP).

Pero lo que el tiempo se llevó fue el Malta. Videoaventura en isométrico, inspirada como no en la Abadia del Crimen, que se desarrollaba en Los Carabancheles de finales del siglo XIX. En el juego encarnábamos a dos investigadores de sucesos paranormales encargados de resolver el misterio de una niebla de aspecto sospechoso, que inundaba las calles de la ciudad encubriendo las fechorías de un misterioso personaje. El proyecto pasó por varias fases pero no llegó al estado de Beta, y fue finalmente abandonado debido a su complejidad. Ya nos encontrábamos en la Universidad y tocaba dedicar el tiempo libre a estudiar para pasar los exámenes.

■ Cuarta época (Internet y el CAAD)

Finalmente Internet comenzó a ser una realidad, los módem empezaron a subir en baudios, llegó Windows 95, la SVGA y las distribuciones de Linux ya empezaban a ser algo viable para el usuario de a pie. Al CAAD llegamos a través de EDISON.AVENTURA y de la lista de correo que tuvimos durante años en Yahoo. Fue el comienzo del fin para las BBS, poco a poco las áreas se quedaban desiertas y los usuarios se pasaban a las páginas web, las listas y el correo electrónico.

Fue entonces cuando llegaron las primeras versiones de Inform en Español, lo que también supuso la introducción de las aventuras basadas en máquina Z. Realmente sorprendía el grado de interactividad de aquellos juegos,



Anverso de la carátula de la primera cinta de Alien Soft

acostumbrados como estábamos a las aventuras de Spectrum y lo que teníamos en PC.

Kano de nuevo fue el pionero, aprendiendo Inform. Pero todavía se encontraba en fase incipiente y un poco desanimado por los bugs tomó otros derroteros y escribió Masacre Total, un arcade multi jugador con el objetivo de exterminar todo lo que movía en la pantalla. Sin duda fue un buen desquite después de tanta aventura.

Tiempo más tarde se publica InformATE!. Kambre aprende a usar esta nueva versión y con la ayuda de Kano, Dela y VC escribe un par de nuevas aventuras.

• Juegos: Eda y el Lobo , Misterio en el Último Hogar.

■ La época de las tinieblas

Aquí la vida en general se complica. Durante esta época nuestras responsabilidades hacen que sea difícil seguir dedicándole mucho tiempo a la creación de videojuegos. La verdad es que Inform supuso una bendición en términos de potencial creador, pero también el que fuera



Concepto para Massacre Total

muy difícil medir con acierto el nivel de esfuerzo requerido para llevar a cabo un proyecto. Habíamos pasado de escribir una aventura en un par de semanas a tardar varios meses (e incluso años). De esa década tenemos el mayor número de proyectos inconclusos. De entre todo ese ruido surgió una aventura que pareció atar todos esos cabos sueltos.

• Transilvania Corruption: Escrita a partir de los pedazos del mar de sargazos aventuril de la década anterior. La aventura presenta a dos personajes jugables en pos de una investigación paranormal relacionada con el fallecimiento de un familiar. El objetivo parece sencillo, tan sólo hay que pasar una noche en la mansión. Pero claro, previsiblemente todo se complica de forma imprevisible.

De Transilvania Corruption se ha escrito extensamente en números anteriores de SPAC. En el juego con el comando 'ayuda' se habla de forma resumida del desarrollo del juego y en el código fuente se puede encontrar un diario de desarrollo para los realmente curiosos.

■ Presente y futuro

Como no podía ser de otra forma, una vez apaciguadas las aguas, surgen nuevos proyectos e ideas pues Alien soft aunque separado en este momento por miles de kilómetros de distancia sigue en contacto y con ilusión renovada. Actualmente Kambre se dedica a probar e ilustrar para la nueva generación aventurera, Kano ha publicado dos cómic de éxito (La tempestad y Héroes del Espacio) y sigue ideando nuevos proyectos, Dela ha regresado a la universidad para dedicarse a dos de sus pasiones: Viajar y los idiomas, y VonCouberg se enfrenta diariamente a encarnizadas bandas de minions tanto en el DOTA como en su trabajo.

El futuro parece pasar por un regreso al

VERSION PARA EL SPECTRUM

Cambiar para el Spectrum (Timex 2000)

Los computadores Sinclair (Timex) utilizan una versión de BASIC que difiere bastante del BASIC de otros computadores conocidos; por tanto, tendrás que hacer bastantes cambios para que funcione. Estos cambios hacen que el programa ocupe algo más de 16K. Sin embargo, puedes intentar acortar algunos verbos y mensajes para que se pueda utilizar.

Utiliza los pasos listados a continuación en lugar de los equivalentes del listado principal, también debes realizar los siguientes cambios:
1. El Spectrum necesita LET cada vez que asignas un valor a una variable. Ej.: LET V = 25. Esto afecta a muchos pasos, incluyendo aquellos del tipo IF...THEN, por lo que ten mucho cuidado.
2. Todas las cadenas de datos de los pasos 1660, 1665, 1710-1780, 1820-1965 y 2010-2018 deben colocarse entre comillas como: 1820 DATA «ESQUINA OSCURA», «JARDIN SIN CUIDAR», etcetera.
3. En los pasos 1790 y 1980 cambia el bucle para leer FOR I = 1 TO 64. (El Spectrum no permite utilizar la etiqueta cero en una matriz.)

lo que aquí viene son los datos que hay que cambiar en el listado de la siguiente hoja.

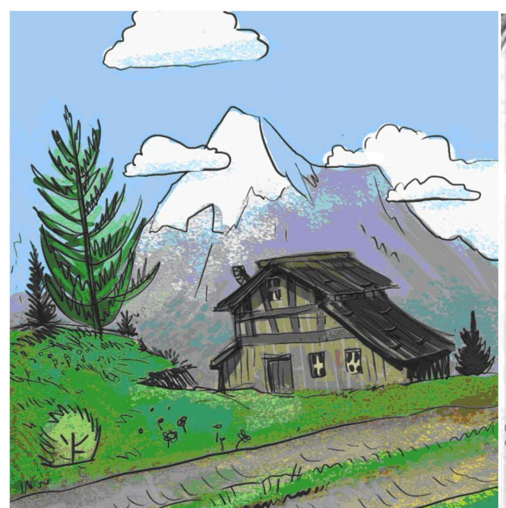
```
6 LET T$ = ""
120 PRINT D$(RM - 1)
140 FOR I = 1 TO LEN (R$(RM - 1))
150 PRINT R$(RM - 1) (I TO I); " ";
240 LET X$ = "": LET W$ = "": LET VB = 0: LET OB = 0
250 FOR I = 1 TO LEN (O$) - 1
260 IF O$(I TO I) = " " AND X$ = "" THEN LET X$ = O$ (TO I-1)
270 IF O$(I - 1 to I - 1) <> " " AND X$ = "" THEN LET W$ = O$(I + 1 TO): LET I = LEN (O$) - 1
290 IF W$ = "" THEN LET X$ = O$
295 IF LEN (X$) > LEN (V$ (1)) OR X$ = "" THEN GOTO 325
296 LET X$ = X$ + F$ (TO (LEN (V$(1))-LEN(X$)))
310 IF X$ = V$(I) THEN LET VB = I
325 IF W$ = "" OR LEN(W$) > LEN (O$(1)) THEN GOTO 360
326 LET W$ = W$ + F$ (TO(LEN O$(1))-LEN (W$)))
405 IF OB = 0 THEN GOTO 420
420 IF C(26) = 1 AND RM = 13 AND INT (RND*3 + 1) <> 3 AND VB <> 21 THEN LET M$ = «MURCIELAGOS ATACANDO»
430 IF RM = 44 AND INT (RND*2) = 1 AND F(24) <> 1 THEN LET F(27) = 1
440 IF F(20) = 1 THEN LET LL = LL-1
450 IF LL < 1 THEN LET F (20) = 0
460 GOSUB 500*(VB = 1) + 570*(VB>2 AND VB > 10) + 980*(VB = 10 OR VB = 11) + 1030*(VB = 12) + 1070*(VB = 13) + 1
140*(VB = 14) + 1180*(VB = 15) + 1220*(VB = 16) + 1250*(VB = 17) + 1300*(VB = 18) + 1340*(VB = 19) + 1380*(VB = 20) +
1400*(VB = 21) + 1430*(VB = 22) + 1460*(VB = 24) + 1510*(VB = 25) + 1590*(VB = 26)

800 IF (RM = 26 AND F(20) = 0) AND (D = 1 OR D = 4) THEN LET M$ = «NECESITAS UNA LUZ»: RETURN
840 IF (RM > 26 AND RM > 30) AND F(20) = 0 THEN LET M$ = «DEMASIADO OSCURO PARA MOVERSE»: RETURN
850 LET F(35) = 0: LET RL = LEN (R$(RM - 1))
870 LET U$ = R$ (RM + 1) (I TO I)
960 IF RM = 41 AND F(23) = 1 THEN LET R$(50) = «SW»: LET M$ = «LA PUERTA SE CIERRA DANDO UN PORTAZO»: LET F(23) = 0
980 IF OB > G OR OB = 0 THEN LET M$ = «NO PUEDO OBTENER» W$: RETURN
1190 IF C(3) = 1 AND OB = 34 THEN LET M$ = «PROCESO MAGICO»: IF RM <> 45 THEN LET RM = INT (RND*64)
1230 IF C(12) = 1 AND RM = 30 THEN LET M$ = «ARRANCA LOS BARROTES»: LET D$(RM - 1) = «AGUJERO EN LA PARED»: LET R$(RM - 1) = «NSE»
1280 IF OB = 13 AND C(13) = 1 AND RM = 43 THEN LET R$(RM - 1) = «WN»: LET D$(RM - 1) = «ESTUDIO CON HABITACION SECRETA»: LET M$ = «ROMPISTE LA FINA PARED»
1360 IF OB = 17 AND C(17) = 1 AND C(9) = 1 AND C(8) = 1 THEN LET M$ = «PRODUCE UNA LUZ VACILANTE»: LET F(20) = 1
1380 IF F(20) = 1 THEN LET F(20) = 0: LET M$ = «SE APAGO»
1470 IF RM = 28 AND OB = 25 AND F(25) = 0 AND C(18) = 1 THEN LET F(25) = 1: LET R$(RM - 1) = «SEW»: LET D$(RM - 1) = «GRAN PUERTA ABIERTA»: LET M$ = «¡LA LLAVE GIRA!»
1600 DIM R$(64,4): DIM D$(64,4): DIM O$(W,13): DIM V$(V,9)
```

Recuerda que si introduces los datos en mayúsculas, debes jugar utilizando mayúsculas —la computadora no reconoce que «IR OESTE» e «ir oeste» sean lo mismo—. Es mejor conservar las mayúsculas puestas todo el rato.

38

Código comentado por Kambre de La Casa



Concepto para Massacre Total

Spectrum, con un remake de una de las primeras videoaventuras: La Caza de Homo Sapiens. Plataformas y trampas para los más intrépidos con el OPQA.

¿Y más adelante?, seguro que algo se cuece en la mansión de Alien soft pero todavía es pronto para descubrirlo.

☞ Alien Soft



Mapa y puzles de La Torre Oscura



Una perspectiva conversacional

Narración vs. Interacción en las plataformas de última generación

El ancestral "pulso" entre narración e interactividad en el medio electónico ha cobrado especial intensidad en los últimos años, con la aparición de una hornada de juegos, tanto para ordenadores como consolas, tablets, móviles, etc... en los que la historia que se cuenta tiene tanta o más importancia que los obstáculos o desafíos que el usuario debe superar para "ganar" o llegar al final del producto. Tanto compañías indies como grandes estudios establecidos han experimentado con la más diversa gama de técnicas para "insertar" un componente narrativo en el desarrollo de sus obras, para espanto del sector de la crítica más identificado con la llamada tribu de los "gamers" que ve en esa tendencia una maniobra nada encubierta de tratar de atraer al público "casual" hacia lo que ellos quisieran que continuase siendo su "territorio exclusivo".

Beyond Dos Almas se estrella, según esta línea de opinión, al aplicar erroneamente técnicas cinematográficas en el contexto equivocado, las obras de Telltale se saltan sacrílegamente las reglas básicas de desarrollo de toda aventura gráfica que se precie, en Gone Home... ¡no haces más que leer cartas! Y en Dear Esther... el paisaje es muy bonito, pero ¿dónde se empieza a pegar tiros?

Evidentemente, los aficionados curtidos en los distintos foros dedicados a la ficción interactiva en la red podemos sentir una más que poderosa sensación de "deja vu", ya que ésta es una discusión sobre la que, en nuestro escondido rinconcito, hemos trazado todas las iteraciones posibles y, posiblemente, unas cuantas más. Aunque en nuestro mundillo de juegos eminentemente textuales la polémica recurrente era la tensión entre la prosa y el puzzle, hay un más que obvio paralelismo entre una diferencia de aproximaciones y otra.



Dear Esther

Para lo bueno y para lo malo, la aventura conversacional lleva aproximadamente un cuarto de siglo apartada "oficialmente" del mundo del videojuego, lo que, entre otras cosas, significa que nadie ahí fuera iba a escucharnos cuando dijésemos que éste es un debate en el que tenemos una amplia experiencia que aportar. Pero si la parte mala es que nadie nos haría caso, la buena es que precisamente gracias a esa separación hemos podido llegar a aprender todas esas cosas a las que no hubieramos llegado de otra manera.

La batalla de la aventura de texto por permanecer en los estantes de ventas de las secciones de videojuegos se luchó, y se perdió, a primeros de los años 90, cuando la última compañía especializada, Legend Entertaiment, a pesar de utilizar en sus obras un despliegue multimedia espectacular, de contar en sus filas con creadores curtidos en la mítica Infocom, y de usar revolucionarios interfaces de usuario basados en menús, acabó desistiendo del intento y emigrando paulatinamente a modelos de juego de acción más acordes a las tendencias dominantes (dejándonos en el camino, eso sí, un puñado de obras inolvidables). A cambio, ese fatídico "día" en el que perdimos nuestro sitio en la industria del videojuego fue el día en el que ganamos una identidad propia y una razón de ser sin las que no estaríamos hablando aquí ahora. La época en la que la aventura de texto se "refugió" en las comunidades de aficionados entusiastas de internet fue una nueva edad dorada en la que no sólo no se perdió un ápice de todo lo que la ficción interactiva acumuló en década y media de "pertenencia" a la industria del juego de



Beyond: Two Souls

ordenador sino que además se abrió a un nuevo caudal de experiencias creativas. Pasó, en resumidas cuentas, a formar parte de un concepto más amplio. Ya no había que estar constantemente dando explicaciones sobre por qué en eso que jugábamos no había gráficos, o, si los había, no salían muñequitos dando saltos por la pantalla. Que un instrumento sirviese para "jugar" dejó de significar que esa fuera su función exclusiva. Incluso si jugar es lo que deseaba uno, ello no implicaba que la manera de hacerlo tuviese que estar constreñida a un número terriblemente reduccionista de parámetros impuestos por una industria que cada vez funcionaba más "a piñón fijo".

Con esta perspectiva cobra una muy interesante dimensión esa queja recurrente de muchos aficionados de la generación más jóven en las revistas dedicadas al mundo del videojuego: "estaba yo tan contento matando a mis enemigos cuando me hicieron tragar media hora de cutscene ¡malvados!". El discurso nos es conocido por las veces que hemos escuchado su equivalente en los foros conversacionales. "estaba yo tan feliz resolviendo mi puzle cuando el autor me sepultó bajo 7 pantallas de texto ¡pecador!", sobre el que el compañero Planseldon ya ha escrito un brillante artículo en este mismo número. La parte en la que tanto desarrolladores como críticos del mundo de las plataformas de ultimísima generación andan un poco perdidos, con perdón por el tono de condescendencia, es aquella que nosotros hemos terminado por asumir a base de estrellarnos contra ese muro durante cientos de veces en los últimos años. Si algo hemos aprendido es que la mejor obra de ficción interactiva no es aquella que se decanta por la mejor exhibición de narración ni por la busqueda del mecanismo de interacción más sofisticado, sino aquella que busca sacar lo mejor de la sinergia entre ambos mundos, algo que, a poco que el autor esté interesado en investigar, puede producir resultados asombrosos.

El muro que, como sugería, separa al mundo de la aventura de texto del resto de la afición establecida en el sector del videojuego hace que sea inútil que nos pongamos a predicar sobre ello. Poco a poco, y ya se van dando los pasos, irán descubriendo que lanzar sin orden ni concierto una sucesión lineal de trozos de acción con momentos de narración "interpuestos" no es la manera más interesante de aprovechar el potencial de la narrativa aplicada al medio electrónico, aunque lo seguirán haciendo mientras les funcione económicamente.

Este mismo muro tiene, si cabe, otro abanico de efectos perversos, como el olvido de la Historia, que hace que la mayoría de nuevas propuestas en el mundo de la aventura textual reproduzcan el patrón de pretender atraer al público del mundo gamer tratando de incluir en los juegos elementos que le recuerden a los establecidos en el mundo de los videojuegos hace años... olvidando que ésa fue la vía que conoció el fracaso durante la gran debacle de hace casi 25 años y sin preguntarse si acaso mezclar distintos interfaces de usuario en una misma obra no es lo que está provocando el rechazo del público...

Y como el karma siempre acecha a la vuelta de la esquina, si nosotros olvidamos la Historia, la Historia nos olvida a nosotros, como pudimos comprobar con absoluto pasmo en la sección "taller" del número de la revista Micromanía del pasado mes de marzo, donde en un estudio histórico sobre el desarrollo de la narrativa en el mundo del videojuego, se pasaba prácticamente del Pong a las aventuras gráficas de Lucas... Como si no hubiese sucedido absolutamente nada en medio. Vale que el autor era un experto en comunicación audiovisual y, como tal, cabe esperar que se centre en su campo de especialidad. Pero que el cine sea un medio narrativo no significa que la cinematográfica sea la única forma de narrativa existente ni, menos aún, la única que ha dejado su impronta en la historia de los juegos por ordenador. Por decirlo de un modo fácil de entender con el primer ejemplo que viene a la cabeza: Loom fue un gran juego. No tanto, eso sí, por su espléndido uso de la imágen y la música, que también, sino porque la persona que ideó la historia, Brian Moriarty, era a la vez un gran programador y un gran escritor, como había demostrado anteriormente en aventuras de texto tan imprescindibles como Wishbringer o Trinity. Quiero creer que el señor Antonio José Planells (autor del artículo a quién saludamos con afecto desde aquí por habernos dado la ocasión de alzar el tono reivindicativo) no ignora ésto, aunque no lo haya considerado digno de mención en su trabajo.

Al final del día, nos queda el consuelo de que el mundo del videojuego, se enmarque o no la ficción interactiva en él, nos seguirá ofreciendo sensaciones excitantes siempre que detrás de él haya gente con ideas excitantes, sea cual sea el medio que usen para plasmarlas. Mientras, aquí, en nuestro mundillo de aventuras de texto, seguiremos experimentando con nuevos caminos en los que la narración y la interacción saquen lo mejor la una de la otra... ¡y luego esperaremos sin prisa a que las consolas de la generación de dentro de 25 años los descubran! ;-)

☞ Pedro Fernández



EDITORIAL ESPECIAL

Cuando Pedro, también conocido por estos lares como Rockersuke o DrVanHalenFan, me pidió que escribiese una editorial para el CAAD 25 años después de que lo hiciese por primera vez, debo reconocer que me quedé desubicado. Quizá por la falta de entrenamiento, pues hace lustros que no escribo, o por la sorpresa de que me lo pidiese.

Pensé por darle un título a estas palabras, pero los manidos "no estaba muerto, estaba de parranda" o "no está muerto el que duerme para siempre" están más caducados que el Charleston, así que optaré por algo más sincero, como...

"Nunca me fui".

Quizá haya quien no conozca mi nombre o mi modesta aportación al mundillo aventurero. Una muy breve reseña sería "hizo el primer fanzine aventurero y además fue parte de Aventuras AD". "Y luego desapareció" añadirá alguno, pero no... reitero lo anterior, nunca me fui. Me quedé anclado en una época, en un momento del tiempo. Los años de Aventuras AD y el CAAD de papel fueron una época muy especial para mí, y aunque promoví la evolución del CAAD a otros campos como grupos de discusión y la misma web del CAAD, empecé a separarme de la comunidad. Simplemente porque me dejaba atrás, en una época, como ya he mencionado, muy importante y agradable, aunque también muy dura.

Y ahora, que las miradas vuelven atrás, que se desempolvan viejos libracos, rancios fancines y descoloridas páginas, vuelvo a aparecer. Basta con que soplen las cenizas que se me han ido acumulando encima, y quizá renqueante, pero con mucha más experiencia, aparece alguien que hace 25 años trató de iluminar las cosas con un modesto quinqué, eclipsado por el tiempo y los neones del futuro... pero si nos fijamos, ese quinqué sigue con su mortecina luz. Nunca se apagó. Simplemente se apartó del nuevo camino y se quedó iluminando, en solitario, viejos recuerdos.

Celebro que alguien haya tenido el valor de leer hasta aquí, puesto que me ha salido un texto de lo más farragoso, ante lo que no me queda sino disculparme. En mi descargo diré que es demasiado tiempo el que ha pasado, nada menos que 25 años, cinco lustros, una generación...

Y hay un proyecto, algo acariciado durante mucho, mucho tiempo, pero siempre pospuesto. Quizá este sea el momento adecuado de contar toda la historia de Aventuras AD, en palabras de sus protagonistas, y por alguien que formó equipo con ellos. Realmente sería algo que me llenaría de orgullo ser capaz de realizar, y creo que con ello cerraría un ciclo. Si me quedé allí, qué menos que contaros que "he visto cosas que vosotros no creeríais..."

☞ Juanjo Muñoz,
Fundador del Club de Aventuras AD



nº 14 · Abril 2014

Publicación digital: spac.caad.es

Redactores

Alien Soft
Bieno
Iam Curio
Joruiru
Juanjo Muñoz
Manz
Pedro Fernández
Planseldon
Santiago Márquez

Maquetación y diseño

Joruiru

Ilustraciones

Alien Soft
Joruiru

Mantenimiento web

dddddd

Portada

Joruiru

Contraportada

Joruiru



¡Gracias a todos!
Recuerda: tú también puedes participar escribiendo tu arículo en spac.caad.es